LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

ERWEITERUNG 1

Nur mit dem Basisspiel EDO spielbar.

Diese Erweiterung enthält 3 Module, die neue Spielmöglichkeiten für das Basisspiel EDO bieten. Alle Module können einzeln oder in beliebiger Kombination eingesetzt werden.

Zusätzlich enthält die Erweiterung das notwendige Material, um das Basisspiel und die 3 Module dieser Box auch mit 5 Spielern zu spielen.

Die Regeln des Basisspiels bleiben bis auf die jeweils angegebenen Änderungen erhalten.

Materialien für den 5. Spieler
Modul 1: Jiin – Buddhistische Tempel
Modul 2: Tokken – Privilegien
Modul 3: Ronin – Herrenlose Samurai

Material für den 5. Spieler

- 5 Beamte
- 1 Handelskontor
- 7 Häuser
- 1 Zählstein
- 1 Spielübersicht
- 1 Planungstableau
- 3 Erlaubniskarten
- 15 Rohstoffe (je 5x Reis, Stein und Holz)
- 17 Ryo-Münzen
- 3x 5er Rohstoffplättchen

Beamter

Handelskontor

Haus

Zählstein

Spielübersicht

Planungstableau und Erlaubniskarten

Rohstoffe

Ryo-Münzen

Rohstoffplättchen

SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS SPIEL ZU FÜNFT

• **Änderungen bei „1. Allgemeiner Spielaufbau“:**
Die Spielvorbereitung erfolgt wie bei 4 Spielern (Spielplanseite für 4 Spieler).

• **Änderungen bei „2. Platzieren der Abdeckplättchen“:**
Alle Städte erhalten ein Ertragsplättchen, kein Rohstofffeld wird abgedeckt.

• **Änderungen bei „5. Startaufstellung der Spieler“:**
Es stehen die gleichen Rohstoffpakete zur Verfügung, sodass bei 5 Spielern alle gewählt werden.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf verändert sich nicht.

Modul 1: Jiin – buddhistische Tempel

Der Bau eines Tempels bringt Machtpunkte und reduziert die Bewegungskosten.

SPIELMATERIAL

• je 3 Tempel in 5 Spielerfarben
• je 1 Ergänzung der Spielübersicht in 5 Spielerfarben

Tempel

Ergänzung der Spielübersicht

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 3 Tempel und die Ergänzung der Spielübersicht in seiner Farbe.

SPIELABLAUF

Mit der Aktion **„Bauen“** kann ein Spieler jetzt **anstelle** eines Hauses, Handelskontors oder Festung in einer Stadt, **außerhalb der Städte** einen **Tempel errichten.**

Tempel können nur auf den Feldern Holzabbau, Reisernte, Steinabbau, Fluss oder Weg gebaut werden.
Der Bau kostet 2 Holz und 1 Reis.

Pro Feld darf insgesamt **nur 1 Tempel** errichtet werden.

Wie bei jedem anderen Bau auch, muss sich ein eigener Samurai auf diesem Feld befinden.

Ein Tempel bringt:

• **1 Machtpunkt,** der sofort abgetragen wird.
• Die **Bewegung** eigener Samurai auf allen Straßen, die an einem Feld mit eigenem **Tempel angrenzen,** ist ab sofort **kostenlos.** Dies gilt auch für den Händler.

Felder für den Tempelbau:

Holzabbau *Reisernte* *Steinabbau* *Flussfeld* *Wegfeld*

Beispiel: Der grüne Spieler baut einen Tempel auf ein Flussfeld. Ab sofort ist die Bewegung auf den angrenzenden Straßen für ihn kostenlos.

Modul 2: Tokken – Privilegien

Der Shogun hat spezielle Wünsche. Er gibt dem Spieler, der ihm einen Wunsch erfüllt, dafür ein Privileg.

SPIELMATERIAL

- 15 Wunschplättchen
- 12 Privilegplättchen
- 1 Tableau
- 2 schwarze Beamte

SPIELVORBEREITUNG

Vor der Auswahl der Rohstoffpakete werden Wunsch- und Privilegplättchen getrennt verdeckt gemischt und auf die den Rückseiten entsprechenden Felder gelegt.

Der Reihe nach werden 3 Wunschplättchen aufgedeckt und in Pfeilrichtung auf das Tableau gelegt. Analog werden 3 Privilegplättchen aufgedeckt. Das oberste Plättchen jedes Stapels wird als Vorschau aufgedeckt.

SPIELABLAUF

Während der „■ **2. Phase: Ausführen der Aktionen**“ können die Spieler alternativ zu ihren Aktionen offene Wünsche des Shoguns erfüllen. Für jeden erfüllten Wunsch erhält der Spieler sofort 1 Machtpunkt und nimmt das unter diesem Wunschplättchen liegende Privileg. Das Wunschplättchen geht aus dem Spiel.

Das Privileg legt er offen vor sich ab. Er kann es ab sofort einmalig einsetzen, anschließend kommt es aus dem Spiel.

Das Tableau wird sofort neu sortiert.

Sowohl die Wunsch- als auch die Privilegplättchen rücken in der jeweiligen Pfeilrichtung auf die freien Felder auf. Auf das jeweils freie Feld neben dem Stapel kommt das offene Plättchen aus der Vorschau. Die obersten Plättchen werden als Vorschau aufgedeckt.

Ist der Stapel mit Privilegplättchen aufgebraucht, gibt es Wünsche ohne zugehöriges Privileg. Werden sie erfüllt, erhält der Spieler nur **1 Machtpunkt.**

Der Spieler erfüllt den Wunsch durch Bezahlung und erhält das Privileg sowie 1 Machtpunkt.

Anschließend rücken die Plättchen auf die freien Felder auf.

Die Wünsche im Einzelnen:

1. Wünsche nach wertvoller heimischer Ware sind nur durch die Aktion „Handel“ erfüllbar.
Statt des Tausches, der auf der Händlerkarte angeboten wird, kann der Spieler jetzt gegen Abgabe des auf dem Wunschplättchen verzeichneten Preises, beim Händler, das **Wunschplättchen ertauschen.** Das Kontor hat hierbei keine Wirkung.

2. Wünsche nach wertvoller fremder Ware sind nur durch die Aktion „Reise“ erfüllbar.
Anstatt den Beamten auf einen Grenzposten zu setzen oder 1 bzw. 2 Samurai zu versetzen, kann der Spieler dieses Wunschplättchen gegen Abgabe des darauf verzeichneten Preises nehmen.

3. Der Shogun wünscht sich Palast-Ausbauten in Edo:
Wünsche nach Palast-Ausbauten sind nur durch die Aktion „Bauen“ und in EDO erfüllbar.
Statt ein Haus oder eine Festung in Edo zu bauen, kann der Spieler dieses Wunschplättchen gegen Abgabe des darauf verzeichneten Preises nehmen.

Beachte! Für diese Aktion muss ein eigener Samurai in Edo stehen.

Die Privilegien im Einzelnen:

a) Prestigebau: Das neu errichtete Haus kommt auf den ersten Bauplatz der Stadt, bestehende Gebäude werden um jeweils einen Bauplatz nach hinten verschoben.
Einzulösen beim Bauen in einer beliebigen Stadt.

a) Prestigebau

b) Unterstützung: Der Spieler erhält einen schwarzen Beamten des Shogun und setzt ihn als zusätzlichen Beamten ein. Nach Ausführen der Aktion geht dieser Beamte aus dem Spiel. *Einlösbar in der Planungsphase.*

b) Unterstützung

c) Handel: Für den Handel kann eines der beiden Angebote der offenen Händlerkarte auf dem Nachziehstapel genutzt werden. Mit Handelskontor dürfen 2 Angebote beider offen liegenden Händlerkarten beliebig kombiniert genutzt werden. *Einlösbar beim Handel.*

c) Handel

d) Ertrag einer Stadt: Der Spieler erhält sofort seinen Geldertrag aus einer Stadt seiner Wahl. Anmerkung: Eine Stadt mit 3 Ronin kann nicht gewählt werden (Modul Ronin). *Jederzeit im eigenen Zug einlösbar.*

d) Ertrag einer Stadt

e) Rohstoff: 1 Rohstoff aus der angezeigten Auswahl (Holz oder Stein / Stein oder Reis / Reis oder Holz) erhalten. *Jederzeit einlösbar, Privilegplättchen zählt uneingelöst nicht zum Limit!*

e) Rohstoff

f) Rohstoffertrag: Ein Samurai erzielt einmalig für den gezeigten Rohstoff den vollen Ertrag, auch wenn auf dem Rohstofffeld weitere Samurai stehen. Sie werden ignoriert. *Einlösbar bei der entsprechenden Rohstoffaktion.*

f) Rohstoffertrag

Modul 3: Ronin – herrenlose Samurai

Die Ronin sind herrenlose Samurai, die auf Städten und Rohstofffeldern stehen und die Spieler behindern. Die Ronin werden sich im Spielverlauf immer wieder zusammenrotten. Das Auseinandertreiben bringt Machtpunkte.

SPIELMATERIAL

- 3 schwarze Samurai „Ronin“
- 1 Stoffbeutel
- 7 Ortsplättchen
- 15 Roninplättchen

Ronin

Stoffbeutel

Roninplättchen

Ortsplättchen:

1x Reis *1x Holz* *1x Stein* *1x Stadt* *3x Auswahl*

SPIELVORBEREITUNG

Bevor die Spieler ihre Rohstoffpakete auswählen, wird je 1 Ronin auf ein nicht gesperrtes Rohstofffeld jeder Sorte (Holzabbau, Steinabbau und Reisernte) gesetzt. Die 7 Ortsplättchen werden in den Beutel gelegt.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Runde (vor der Planungsphase) muss der Startspieler 1 Ronin bestimmen, den er auf dem Spielplan versetzt.

- Wenn alle 3 Ronin auf einem Feld oder alle auf verschiedenen Feldern stehen, darf er einen beliebigen Ronin zum Versetzen wählen.
- Stehen 2 Ronin zusammen auf dem selben Feld, muss er den alleinstehenden Ronin zum Versetzen wählen.

Dann zieht der Spieler ein Ortsplättchen aus dem Beutel.Dies legt die Art des Feldes fest, auf das der Ronin versetzt wird. Wird ein Auswahlplättchen gezogen, entscheidet sich der Spieler für eine der 4 Feldarten (Reis, Holz, Stein und Stadt).

Weitere Änderungen im Spiel zu zweit:

Beim Spiel mit Ronin wird kein Rohstofffeld abgedeckt. Stattdessen wird auf alle 6 Rohstofffelder je ein Samurai einer beliebigen, nicht von den Spielern genutzten Farbe gestellt. Diese bleiben während des gesamten Spiels dort und senken die Rohstofferträge um 1.

Bild 1 *Bild 2*

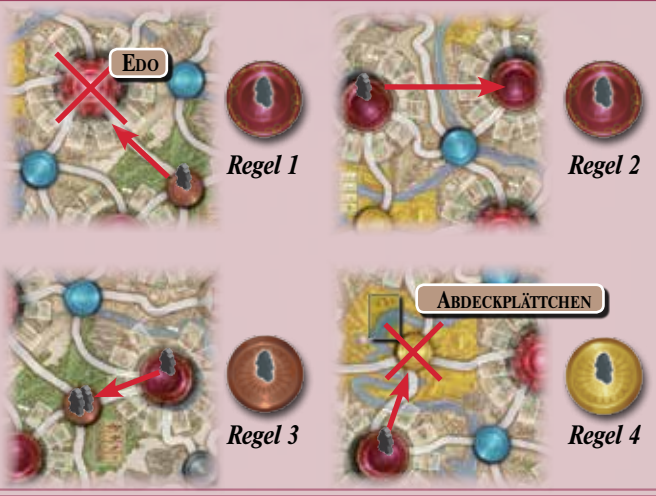
Beispiel:

Im Bild 1 kann der Spieler einen BELIEBIGEN Ronin zum Versetzen wählen.

Im Bild 2 MUSS der Spieler den alleinstehenden Ronin auf dem Seinabbaufeld wählen.

Nun versetzt der Spieler den ausgewählten Ronin nach folgenden Setzregeln:

1. Er darf nicht nach EDO.
2. Er muss das Feld verlassen.
3. Befinden sich irgendwo auf dem Spielplan schon 1 oder 2 andere Ronin auf einem dem gezogenen Ortsplättchen entsprechenden Feld, wird er dazugestellt, es sei denn, er kommt von dort – dies ist nur der Fall, wenn alle 3 Ronin auf demselben Feld stehen.
4. Er darf nicht auf abgedeckte Felder gestellt werden.
5. Sollten unter diesen Bedingungen mehrere Felder in Frage kommen, wählt der Spieler eins davon aus.



Regel 1 *Regel 2* *Regel 3* *Regel 4*

Danach wird das Ortsplättchen zurück in den Beutel gelegt.

Auswirkungen der Ronin
(gelten für alle Spieler)

a) Rohstofffeld:

Ronin sind Samurai und mindern den Ertrag des Feldes.

Beispiel:
Der blaue Spieler erhält beim Holzabbau nur 2 Holz, da der Ronin den Ertrag dieses Feldes mindert.

b) Stadt:

- Steht 1 Ronin in einer Stadt, hat er keine Auswirkung.
- Stehen 2 Ronin in einer Stadt, darf in dieser Stadt nicht mehr gebaut werden.
- Stehen 3 Ronin in einer Stadt, gibt es dort neben dem Baustopp auch keine Gelderträge.

Vertreiben der Ronin von einem Feld

Das Vertreiben der Ronin kann bei der Aktion „Reise“ durchgeführt werden. Es kann nur 1 Beamter diese Aktion ausführen. Sollten mehrere Beamte vor der Erlaubniskarte stehen, müssen die anderen Beamten eine andere Funktion der Aktion „Reise“ erfüllen.

1. Zunächst bestimmt der Spieler das Feld, von dem er Ronin vertreiben möchte.
2. Er darf bis zu 2 eigene Samurai kostenlos dorthin umsetzen.

Beispiel: Der blaue Spieler wählt die Stadt mit den 2 Ronin und zieht 1 Samurai für 1 Ryo auf dieses Feld…

…Nun zieht er kostenlos noch 2 eigene Samurai dazu.

3. Sind nun mehr Samurai des Spielers als Ronin auf dem Feld, werden alle dortigen Ronin vertrieben. Nacheinander wird für jeden einzelnen Ronin ein Ortsplättchen gezogen und dieser nach den oben beschriebenen Regeln versetzt.
4. Anschließend kommen alle gezogenen Ortsplättchen zurück in den Beutel.
5. Für vertriebene Ronin gibt es Roninplättchen:
   - Für 1 vertriebenen Ronin gibt es keins.
   - Für 2 vertriebene Ronin gibt es 1 Roninplättchen.
   - Für 3 vertriebene Ronin gibt es 2 Roninplättchen

Beispiel: Die Übermacht eigener Samurai (hier: Spieler blau) vertreibt die Ronin aus der Stadt.

Bei der **Schlusswertung** erhält jeder Spieler **1 Machtpunkt** für **jedes Roninplättchen.**